Lúdica (Marita Socorro Monteiro)

Durante muitos anos uma das perguntas que mais me fazem sobre o folclore infantil divertitivo, também chamado entre nós daqui "calçadinha" e/ou "brinquedos de calçada", versa sobre o tema lúdico, incluindo brincadeiras "de rua", mais próprias dos meninos. O leitor deste pequeno trabalho, que resulta mais numa satisfação àquelas perguntas e a outras que nos fazem aqui mesmo em Manaus, vai ficar conscientizado de que existe, pelo menos a partir de 1940, uma melancólica distância dos costumes que tornavam agradáveis não somente a atmosfera cultural da cidade como a atmosfera climática, com a presença e os cantos das crianças nas ruas. Existe uma profunda defasagem nessa história do nosso folclore infantil e juvenil. Não é possível continuarmos aceitando de braços cruzados a imensa perda desse cabedal, e pior ainda, verificar que temas lúdicos não nossos, não regionais, estão tendo prioridade nos painéis educativos. É necessário acordarmos dessa apatia criminosa. Urge voltarmos ao que éramos: cultivadores interessados das nossas tradições.

Para fixarmos bem as diferenças existentes, e suas características, vamos organizar primeiramente um rol deles, o máximo possível completo, e se houver espaço nesta lâmina, descrevê-los. Assim: De calçada: Pedrinhas, Cachorro e Onça, Pincha, Soldado e Ladrão, Melancia e Jurumum, Fora a Parida, Cadeirinha, etc.

De rua: Seu Touro, Barra de Lenço, Santa Clara, Cantigas de Roda, Bom Barqueiro, Seu Lobo, Boca de Forno, Anel de Lenço, Anel Cordão, Manja, Esconde Esconde, Quatro Cantos, Bolinha de Gude, Pião, Papagaio de Papel, Teatro Pequeno, Danças Singulares, Macaca, Avião, Caracol, etc.

De escola: Chuvinha, Beija mata ou adora, Barata voa, Armadilha, Enigmas, Estórias, Corda, tecer cordão nos dedos, Adivinhas. Cada uma dessas brincadeiras tem seu mérito, sua técnica, função. Seria inútil pensar que uma elaboração rueira ou doméstica fosse apenas um derivativo da consciência atribulada, um meio de fuga, um estímulo à memória, uma evasão do espírito, um lazer compensador. Existem fórmulas de escolha, fórmulas de raciocinar, fórmulas de emprego do tempo, fórmulas de aprendizado prático e todas elas constituem uma aprendizagem, possuem uma função, ajudam a criar, a desembaraçar-se de inibições, a aprender, a ilustrar-se, e principalmente fixar no espírito da criança o sentimento nacionalista de pátria, de família, de religião. O brinquedo abaixo é denominado "de fila".

Como o espaço aqui é reduzido, começaremos pelo brinquedo chamado "SEU TOURO", cuja técnica é facílima: Uma fila de meninos de até doze anos,

brincantes que não podem exceder de vinte e um. Esse um é que faz o papel de “Touro”; os outros vinte de “cercado”. Os do “cercado” estão de mãos dadas, bem apertadas, pelos punhos, a fim de oferecerem resistência às marradas do “Touro”. Começa por este gritando:

- Com que se prende o Touro?

Os demais respondem:

- Com chavinha de ouro.

- E se partir?

- Tem cachorro pra latir.

- E se quebrar?

- Tem dinheiro pra pagar.

- Lá vou eu...

O “Touro” parte com efeito e procura romper o cercado, que se fecha logo após o encontro, ficando ele no meio. Começa a segunda fase:

Se o “cercado” resistir à primeira investida, o “Touro” pergunta, em voz alta.

- Posso experimentar?

- Pode! - respondem todos.

Aqui o diálogo passa a ser humorístico, devendo ser escolhida resposta que cause riso geral. A experiência começa por perguntas e respostas ao acaso:

- Quem fez essa corrente?

- Foi esse soro de barriga azeda... Cara de mamão macho... etc.

O “Touro” vai sentar-se sobre as mãos cruzadas. Se romper a cadeia, ele se evade e a turma vai apanhá-lo. Começa a terceira fase. Se apanhado, o que o fizer vai ser o “Touro”. Se não for, volta a ser o mesmo de antes e prossegue a brincadeira.

Jogo das Pedrinhas (tipo Calçadinha)

Implementos: vinte pedrinhas (ou mais), do tipo seixo rolado ou outra origem. Jogam duas pessoas, crianças ou adultos, geralmente usando a beira da calçada. Combinam quem sai primeiro ou tiram a sorte. Cada um dos brincantes possui uma pedra, sua, que é a pedra chamariz ou “pedra guia” e deve ser mantida na mão que vai apanhar as outras pedras espalhadas ao acaso.

A “pedra guia” é atirada para cima, calculadamente, enquanto a mão 1ivre procura arrastar uma ou mais pedras SEM TOCAR NAS OUTRAS e SEM LARGÁ-LAS. Se conseguir, continuará jogando, se cometer falta perde a vez em beneficio do adversário. As pedras que estão em repouso são chamadas “bois” e o jogo tem um sentido de furto de boiada. Pode começar-se apanhando só uma pedra, depois duas, etc., até o que a mão e a habilidade puder. Existem jogadores que ao atirar a pedra guia para cima, antes que ela caia ainda tocam nos lábios e até se benzem.

Interdições:

a) Constitui falta tocar numa pedra quando se faz o arrastão

b) Deixar cai a pedra no ato do arrastão.

Ganha o jogo quem fizer maior número de “bois”.

Comunicado

A disponibilização (gratuita) deste acervo, tem por objetivo preservar a memória e difundir a cultura do Estado do Amazonas e da região Norte. O uso deste documento é apenas para uso privado (pessoal), sendo vetada a sua venda, reprodução ou cópia não autorizada. (Lei de Direitos Autorais – Lei n. 9.610/98.

Lembramos, que este material pertence aos acervos das bibliotecas que compõe a rede de Bibliotecas Públicas do Estado do Amazonas.

Contato

E-mail : acervodigitalsec@gmail.com

Av. Sete de Setembro, 1546 - Centro
69005.141 Manaus - Amazonas - Brasil
Tel.: 55 (92) 3131-2450
www.cultura.am.gov.br

Secretaria de
Cultura